

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOOKLET BERBASIS GAME DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nuria Mulyani^{1*}, Isnani Juni Fitriyah²

Departemen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Malang, nuria.mulyani.2003516@students.um.ac.id¹

Departemen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Malang, isnani.juni@um.ac.id²

*Email : nuria.mulyani.2003516@students.um.ac.id

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran booklet berbasis game dengan pendekatan kontekstual pada materi sistem pencernaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat memberikan informasi terkait urgensi pengembangan media pembelajaran booklet tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SMP yang terletak di Kota Malang pada bulan Mei 2023 dengan populasi seluruh siswa SMP kelas VIII yang telah menempuh materi sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPA terpadu tahun pelajaran 2022/2023. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random sampling. Data penelitian diperoleh dari angket dan studi literatur. Kemudian untuk teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif. Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 87.3% sehingga diketahui bahwa responden sangat setuju dengan adanya pengembangan media pembelajaran booklet. Dari hasil angket dan studi literatur dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran booklet ini sangat dibutuhkan dan perlu untuk dilakukan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Booklet, Materi Sistem Pencernaan, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran IPA di Indonesia dirasa masih kurang optimal. Pembelajaran IPA yang kurang optimal mengakibatkan rendahnya hasil belajar IPA siswa di Indonesia. Dalam mengatasi hal tersebut diperlukan adanya penerapan pembelajaran variatif yang sesuai dengan tuntutan abad 21. Pembelajaran IPA di sekolah masih mengalami beberapa kendala sehingga berdampak pada kurang optimalnya pembelajaran yang dilakukan, hal tersebut menjadi faktor rendahnya hasil belajar siswa. Beberapa kajian terdahulu yang memperkuat diantaranya Khair & Syazali (2023) menyatakan rendahnya hasil belajar disebabkan oleh kurangnya pembelajaran variatif yang diterapkan, serta kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran [1], dan menurut Putri, dkk (2014) menyatakan bahwa kurangnya inovasi dalam pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar IPA [2]. Dalam penelitian tersebut juga dikemukakan bahwa upaya peningkatan hasil belajar IPA tidak hanya dipengaruhi oleh pembelajaran yang dilakukan melainkan ada faktor lain pada diri peserta didik berupa *internal factor* yaitu motivasi belajar. Penelitian yang dilakukan Apriani (2016) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa seiring dengan meningkatnya motivasi belajarnya [3].

Namun di sisi lain, salah satu masalah pendidikan Indonesia saat ini adalah rendahnya motivasi belajar dan pemahaman konsep IPA. Rendahnya motivasi belajar dapat diketahui dari beberapa sikap siswa selama pembelajaran seperti siswa terlihat ramai saat guru menjelaskan pelajaran, siswa kurang mandiri dalam mengerjakannya soal-soal yang diberikan guru, bahkan menunggu jawaban dari temannya atau menyontek siswa lain, dan dapat dilihat bahwa siswa terlihat pasif saat guru meminta siswa maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Ada atau tidaknya motivasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan belajar akan tercapai apabila terdapat kemauan dan dorongan untuk belajar pada diri siswa. Saat ini sering ditemukan siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, melainkan karena tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Dalam proses pembelajaran tradisional terkadang unsur motivasi terlupakan oleh guru sehingga seakan-akan siswa dipaksa untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru. Keadaan ini kurang baik bagi siswa karena siswa tidak dapat belajar secara optimal sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajarnya. Pandangan modern tentang

proses pembelajaran menempatkan motivasi sebagai salah satu bagian penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa [4].

Motivasi sebagai faktor utama dalam belajar berfungsi menimbulkan, mendasari, dan menggerakkan perbuatan belajar. Menurut hasil penelitian Gunawan (2018) melalui observasi langsung, bahwa kebanyakan siswa yang besar motivasinya akan rajin usaha, tampak gigih, pantang menyerah, dan rajin membaca untuk meningkatkan hasil belajar serta memecahkan masalah yang dihadapinya. Sebaliknya mereka yang memiliki motivasi rendah, tampak kurang peduli, dan mudah putus asa memiliki perhatian yang tidak tertuju pada pembelajaran sehingga siswa akan mengalami kesulitan belajar [4]. Oleh karena itu, diperlukan adanya pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa [5].

Salah satu materi IPA Terpadu SMP adalah materi sistem pencernaan. Materi sistem pencernaan termasuk salah satu materi yang dianggap sulit karena dalam pembelajarannya peserta didik mempelajari mengenai proses pencernaan pada manusia yang hanya dengan membaca teks dan melihat gambar, sehingga peserta didik perlu motivasi untuk dapat memahami konsep abstrak dalam materi sistem pencernaan manusia. Upaya yang dilakukan yaitu membuat fasilitas belajar yang menyenangkan dan inovatif sehingga membuat peserta didik lebih memahami materi [6].

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, dapat diketahui bahwa motivasi belajar merupakan hal yang harus dimiliki oleh seorang siswa untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, diperlukan adanya media pembelajaran inovatif yang dapat membuat siswa memiliki antusiasme tinggi dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan diperoleh hasil yang optimal, misalnya dengan mengembangkan media pembelajaran booklet berbasis game. Sebelum memutuskan pembuatan media pembelajaran ini, peneliti terlebih dahulu harus menganalisis kebutuhan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran booklet sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan. Berdasarkan beberapa hal yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah perlukah pengembangan media pembelajaran booklet berbasis game dengan pendekatan kontekstual pada materi sistem pencernaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga diperoleh tujuan penelitian yakni untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran booklet berbasis game dengan pendekatan kontekstual pada materi sistem pencernaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu memberikan informasi terkait urgensi pengembangan media pembelajaran tersebut.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SMP yang terletak di Kota Malang pada bulan Mei 2023. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMP kelas VIII yang telah menempuh materi sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPA terpadu tahun pelajaran 2022/2023. Sampel yang diambil sebanyak 20 siswa yang berasal dari kelas A dan B. Dalam pengambilan sampel ini, peneliti menggunakan teknik *random sampling*. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari angket dan studi literatur. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar angket analisis kebutuhan siswa dan literatur yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran booklet berbasis game dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kemudian untuk teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif.

Angket kebutuhan dianalisis menggunakan skala pengukuran yang mengacu pada skala Guttman. Skala Guttman pada umumnya dibuat seperti pilihan ganda serta *checklist* dengan interpretasi penilaian apabila kalimatnya positif, maka jawaban benar bernilai 1 dan apabila salah nilainya 0. Sedangkan, apabila kalimatnya negatif maka jawaban benar bernilai 0 dan apabila salah nilainya 1. Selanjutnya, menghitung persentase dari masing-masing pertanyaan dengan menggunakan persamaan berikut.

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps = Persentase

S = Jumlah jawaban responden dalam 1 item

N = Jumlah nilai ideal dalam item

Setelah dilakukan perhitungan untuk setiap pertanyaan, maka dicari nilai rata-rata persentase dengan menjumlahkan persentase tiap pertanyaan kemudian dibagi dengan jumlah pertanyaan dan hasilnya disebut

sebagai persentase nilai rata-rata. Pemberian makna dan pengambilan keputusan tentang kebutuhan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran booklet diketahui melalui tabel berikut [7].

Tabel 1. Kriteria Penilaian Lembar Angket Analisis Kebutuhan

Presentase (%)	Kriteria
80-100	Sangat setuju
60-80	Setuju
40-60	Kurang setuju
20-40	Tidak setuju
0-20	Sangat tidak setuju

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengisian angket analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran ini diperoleh hasil respon siswa terhadap materi sistem pencernaan menggunakan 2 pertanyaan, diperoleh hasil seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Respon Siswa Terhadap Materi Sistem Pencernaan pada Manusia

Pernyataan	Presentase
Siswa tertarik untuk mempelajari materi sistem pencernaan.	85%
Siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi sistem pencernaan.	70%

Selanjutnya, hasil respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran booklet yang akan dikembangkan menggunakan 8 pertanyaan, diperoleh hasil seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Booklet

Pernyataan	Presentase
Guru pernah menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi sistem pencernaan.	65%
Media pembelajaran yang digunakan oleh guru mendukung berlangsungnya proses pembelajaran.	90%
Media pembelajaran yang digunakan dapat memotivasi siswa selama proses pembelajaran.	85%
Siswa lebih mudah memahami materi sistem pencernaan ketika menggunakan media media pembelajaran.	90%
Guru pernah menggunakan media pembelajaran berupa booklet dalam menjelaskan materi sistem pencernaan.	100%
Penjelasan materi sistem pencernaan dengan disertai gambar yang relevan membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.	95%
Siswa lebih mudah memahami materi sistem pencernaan jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.	90%

Media pembelajaran booklet perlu dikembangkan untuk mendukung pembelajaran pada materi sistem pencernaan.	95%
---	-----

Selanjutnya, hasil respon siswa terhadap pembelajaran berbasis game pada materi yang dipelajari ditunjukkan melalui 3 pernyataan, diperoleh hasil seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4. Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Berbasis Game

Pernyataan	Presentase
Guru pernah mengajak siswa belajar sambil bermain selama proses pembelajaran.	95%
Pembelajaran berbasis game membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.	90%
Siswa akan lebih semangat ketika mengikuti pembelajaran berbasis game.	85%

Dari hasil analisis angket kebutuhan siswa diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 87.3% sehingga diketahui bahwa responden sangat setuju dengan adanya pengembangan media pembelajaran booklet berbasis game dengan pendekatan kontekstual pada materi sistem pencernaan untuk meningkatkan motivasi belajar. Selain menggunakan data angket analisis kebutuhan siswa, peneliti juga melakukan studi literatur terhadap penelitian terdahulu yang berhubungan dengan topik penelitian, berikut merupakan beberapa literatur yang dipelajari:

- 1) Hasil penelitian Jalil (2023) menunjukkan bahwa uji t paired sampel t test B diperoleh sig. (2- tailed) sebesar 0,000. Karena $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum menggunakan smart booklet dan sesudah menggunakan smart booklet. Maka penggunaan media pembelajaran smart booklet efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa [8].
- 2) Hasil penelitian Hazariyah (2021) menunjukkan bahwa media pembelajarn booklet efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penelitian diperoleh hasil validasi media booklet yaitu sebesar 89,3% dengan kriteria sangat valid dan kepraktisan sebesar 89,3% dengan kategori sangat praktis dan respon peserta didik terhadap media booklet yaitu positif. Berdasarkan pengukuran keefektifan penggunaan media diperoleh nilai sebesar 0,51 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media booklet dapat dikatakan valid, praktis dan juga efektif [5].
- 3) Hasil penelitian Nomleni dkk. (2022) menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji hipotesis dari data respon motivasi belajar menggunakan independent sample test diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 12.783 sedangkan t_{tabel} sebesar 0,67874 maka berlaku ketentuan bila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran booklet yang diterapkan pada kelas eksperimen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dan penggunaan media pembelajaran booklet dalam meningkatkan motivasi belajar [9].

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran booklet berbasis game dengan pendekatan kontekstual pada materi sistem pencernaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sangat dibutuhkan dan perlu untuk dilakukan. Keputusan tersebut diperoleh berdasarkan presentase nilai rata-rata sebesar 87.3% (responden sangat setuju). Adapun keterbatasan dari penelitian yang dilakukan yaitu angket analisis kebutuhan hanya disebarakan kepada 20 siswa salah satu SMP di Kota Malang sehingga disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk menggunakan jumlah sampel yang lebih banyak dari sekolah yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] B. N. Khair and M. Syazali, "Identifikasi Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik," vol. 4, no. 1, 2023.

- [2] windha A. Putri, A. P. B. Prasetyo, and Supriyanto, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISTEM PENCERNAAN SMP," *J. og Biol. Educ.*, vol. 3, no. 3, pp. 319–329, 2014.
- [3] A. Apriani, "Hubungan Minat Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) pada Pembelajaran Matematika Pokok Bhaasan Keliling dan Luas Layang-Layang di Kelas VII-D SMP Negeri," *Skripsi*, p. 229, 2016, [Online]. Available: <http://www.elsevier.com/locate/scp>.
- [4] Y. I. P. Gunawan, "Pengaruh motivasi belajar terhadap keaktifan siswa dalam mewujudkan prestasi belajar siswa," *Khazanah Akad.*, vol. 02, no. 01, pp. 74–84, 2018.
- [5] A. Hazariyah, *Pengembangan Booklet Dilengkapi Dengan Teka Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Biologi*. 2021.
- [6] E. Wulandari, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS E-BOOKPADA MATERI SISTEM PENCERNAAN UNTUK SMP KELAS VIII," *Energies*, vol. 6, no. 1, pp. 1–8, 2018, [Online]. Available: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.reuma.2018.06.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.arth.2018.03.044%0Ahttps://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1063458420300078?token=C039B8B13922A2079230DC9AF11A333E295FCD8>.
- [7] M. Z. Utami, I. Setiawan, E. Risdianto, and E. Viona, "Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan motivasi belajar pada materi alat-alat optik," pp. 344–350, 2013.
- [8] A. Jalil, "Pengembangan Media Smart Booklet untuk Menumbuhkembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar," *Guru Kita*, vol. 7, no. 2, pp. 303–311, 2023.
- [9] F. T. Nomleni, T. S. N. Manu, and C. M. Lekitonu, "Indigenous Biologi Jurnal pendidikan dan Sains Biologi PENGARUH MEDIA BOOKLET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 3 KOTA KUPANG TAHUN AJARAN 2019/2020 (INFLUENCE OF BOOKLET AS AN INSTRUCTIONAL MEDIA TOWARD STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN SMP NE," vol. 5, no. 2, pp. 78–83, 2022, doi: 10.33323/indigenous.v5i2.331.